

Instrukcja gry · Návod na hru · Návod na hru · Instrucțiuni de folosire a jocului
Spieleanleitung · Instructions

Tanec mezi vejci · Ples z jajci
Dansul ouălor · Eiertanz · Dancing Eggs

Tańczące jajeczka



Copyright **HABA**[®] - Spiele Bad Rodach 2003



Użycie tytułu „Eiertanz“ (Tańczące jajeczka) za uprzejmym przyzwoleniem Państwa Karin i Reinholda Wittig, Perlhuhn Verlag.

Tańczące jajeczka

Wesoła, wiosenna gra w jajka dla 2 – 4 graczy w wieku od 5 – 99 lat

Koncepcja gry: Roberto Fraga
Ilustracje: Martina Leykamm



Zawartość gry

1 jajko z drewna, 9 jajek z gumy,
1 czerwona kostka akcji,
1 kostka „dokąd z tym jajem”, 1 instrukcja do gry

Cel gry

Komu uda się złapać najwięcej jajek i zdobyć najwięcej punktów?

To wcale nie jest takie proste, bo jajka podskakują jak szalone i co chwilę zmieniają właściciela ... a jeśli ktoś upuści swoje jajko, gra się kończy.

Przygotowanie do gry

Bierzemy obie kostki. Na stole kładziemy pudełko z 10 jajkami. Środek stołu zostaje jednak wolny: tu będą wyskakiwać zaraz jajka.

Uwaga,

niebezpieczeństwo potłuczenia! Samym jajkom wprawdzie nic nie grozi, jednak przed rozpoczęciem gry należy usunąć ze stołu wszystkie tłukące się przedmioty.



Hej, a co tu robi to jajko drewniane?

Pomiędzy gumowymi jajkami zawieruszyło się bardzo cenne jajko z drewna! Na końcu gracz, który ma to jajo, otrzymuje dwa punkty, a za jajko gumowe tylko jeden punkt. Dlatego ten drewniany egzemplarz jest ulubieńcem złodziei jajek.

Przebieg gry

Kto potrafi podskoczyć najwyżej, może rozpocząć grę i rzucić raz czerwoną kostką akcji.

Jaki symbol jest pokazany na czerwonej kostce akcji?



Znieś jajko

Masz szczęście, kurza twarz! Zawołaj: „Koo, koo, koooo!”, i zabierz sobie jedno jajko z pudełka.



Rzuć jajkiem

Weź jedno gumowe jajko z pudełka. Przytrzymaj je na wysokości ok. 1/2 m nad środkiem stołu i upuść. Wszyscy pozostali gracze muszą spróbować złapać to jajko. Kto pierwszy chwycił jajko, może je zatrzymać.

Ostrożnie: nie można rzucać jajkiem z drewna!



Złap czerwoną kostkę

Wszyscy gracze próbują złapać jak najszybciej czerwoną kostkę.

Komu się to uda, może wziąć jajko z pudełka.



Biegnij wokół stołu

A teraz biegajmy w kółeczko! Wszyscy gracze muszą wstać i możliwie najszybciej biec naokoło stołu.

Gracz, który pierwszy usiądzie na swoim miejscu, otrzymuje jedno jajko z pudełka.



Krzyknij Kukuryku!

A teraz obudź sąsiadów! Kto pierwszy głośno zapieje „Kukuryku!”, ten może wyjąć jajko z pudełka. Jeżeli kilku graczy zrobi to równocześnie, nikt nie dostanie jajka.



Nie krzycz nic

Dobrze się przypatrz: ten symbol bardzo przypomina „Krzyknij Kukuryku!”. Ale tutaj nie można wydać najmniejszego dźwięku. Kto teraz zapieje „Kukuryku!”, musi odłożyć jedno ze swoich jajek z powrotem do pudełka. Oczywiście tylko wtedy, jeśli jakieś już ma.

Uwaga, złodzieje jajek!

Jeżeli zabraknie już jajek w pudełku, pojawiają się złodzieje jajek, którzy mogą wziąć jajko i wykonać także każdą inną akcję.

Powiedz, któremu z Twoich przeciwników chcesz zabrać Jaka i je po prostu weź. Wskazany gracz musi bez marudzenia je Tobie wydać. Jeżeli wybrany gracz ma więcej jajek, możesz określić, które z nich sobie wybierasz.

Dokąd teraz z tym zdobytym jajem?

Zgromadzonych jajek nie można po prostu położyć przed sobą na stole. Po zdobyciu jajka należy zawsze rzucić kostką Dokąd-z-tym-jajem.

Wyrzucony symbol wskazuje, gdzie mamy umieścić jajko:



... pod podbródek



... pod pachę



... między
kolana



... w zgięciu
łokcia



... pomiędzy barkiem
a policzkiem



Kto wyrzuci ten symbol, może sam wybrać, w którym z wymienionych miejsc chce umieścić jajko.

Ważne:

- Co zrobić, jeśli w wyrzuconym miejscu mamy już jajko? Wtedy gracz może sam zdecydować, czy chce włożyć drugie jajko w to samo czy inne z wymienionych miejsc.
- Nie wolno wkładać jajka pod ubranie lub używać innych środków pomocniczych.

Koniec gry

Gra kończy się natychmiast, kiedy jeden z graczy upuści jedno lub kilka ze swoich trzymanyh jajek.

Wszyscy pozostali gracze otrzymują po jednym punkcie za każde jajko. Za drewniane jajko należą się dwa punkty.

Kto zgromadził najwięcej punktów, wygrywa bitwę na jajka.

Dzikię, roztańczone jajeczka!

W grze trzeba wiele razy rzucać kostką i szybko reagować. Mimo to należy zachować ostrożność! Ten, kto zrzuci kostkę ze stołu lub zsunie ją, ten musi sam i bez pomocy ją podnieść.

Spróbuj to zrobić:

to naprawdę nie jest takie proste, schylić się po zrzuconą kostkę, kiedy jajko tkwi między kolanami lub przytrzymywane jest przez Twoją brodę ...



Autor



Roberto Fraga urodził się w 1960 roku w hiszpańskiej miejscowości La Coruña. Od wczesnego dzieciństwa mieszka we Francji, zamieszkując obecnie z żoną i dwiema córkami w Saint-Malo. W swoim życiu już wiele podróżował i pracował m.in. jako zawodowy kierowca, kreślarz przemysłowy, marynarz, przedstawiciel handlowy, nurek i oficer straży przybrzeżnej.

Od ponad 20 lat Roberto Fraga zajmuje się wymyślaniem gier, ma na swoim koncie już ponad 35 opublikowanych gier. Jego gra o słoniach „Trötofant” lub gra edukacyjna „Gesagt-getan!” (Postanowione – zrobione!), która była nominowana do nagrody „Kinderspiel des Jahres 2007” [Gra Roku dla Dzieci 2007] i otrzymała niemiecką nagrodę dla gry edukacyjnej Deutsche Lernspielpreis 2007, to tylko niektóre z jego gier, które można znaleźć w asortymencie firmy HABA.

Autorka ilustracji



Martina Leykamm urodziła się w 1975 roku. Studiowała projektowanie grafiki w Norymberdze i communication design w Londynie. Od 2000 r. mieszka w Berlinie i pracuje jako niezależna graficzka i ilustratorka. Dotyk jej pędzla wzbogacił wiele gier i książek powstałych w HABA: np. „Socken zocken” (Szczęśliwe skarpetki) czy „Gesagt - getan!” (Postanowione – zrobione!).

Tanec mezi vejci

Veselá hra se skákacími vajíčky pro 2 – 4 hráče ve věku od 5 do 99 let.

Autor hry: Roberto Fraga

Ilustrace: Martina Leykamm



Obsah balení

1 dřevěné vajíčko, 9 skákacích vajíček z gumy,
1 červená akční kostka,
1 kostka „Kam s vajíčkem“, 1 pravidla hry

Cíl hry

Kdo získá nejvíce vajíček a nasbírá tím hodně bodů?
Není to vůbec jednoduché, protože vajíčka divoce skáčou sem a tam a stále mění majitele ... a jakmile někomu jedno z vajíček spadne, hra je u konce.

Příprava hry

Připravte si obě kostky. Krabičku s 10 vajíčky položte na stůl. Prostředek stolu by však měl zůstat volný. Budou tam za chvíli poskakovat vajíčka.

Pozor,

nebezpečí rozbití! Skákacím vajíčkům se sice nemůže nic stát. Před začátkem hry byste ale měli ze stolu odklidit všechny rozbitné předměty.



Hej, co dělá ve hře dřevěné vajíčko?

Mezi skákací vajíčka se zamíchalo vzácné dřevěné vajíčko! To se na konci hry počítá za dva body, každé skákací vajíčko pouze za jeden bod. Proto je dřevěné vajíčko mezi zloději vajec obzvlášť oblíbené.

Průběh hry

Kdo umí nejvýše vyskočit, smí začít a jednou hodit červenou akční kostkou.

Jaké symboly se mohou ukázat na červené akční kostce?



Snášení vajíček

Máš velké slepičí štěstí. Zvolej: „Kokodák!“ a vezmi si z krabičky jedno vajíčko.



Skákání vajíček

Vezmi si z krabičky jedno gumové vajíčko. Drž jej asi 1/2 metru nad prostředkem stolu a pak jej pusť. Nyní se musí všichni ostatní hráči pokusit vajíčko chytit. Kdo jej chytí jako první, smí si jej nechat.

Pozor: dřevěné vajíčko se zde nesmí použít!



Chňapnutí kostky

Všichni hráči se pokusí co nejrychleji chňapnout červenou kostku.

Kdo to dokáže, smí si vzít z krabičky jedno vajíčko.



Tanec mezi vejci

Teď bude veselo! Všichni musí vstát a co nejdříve běžat kolem stolu.

Hráč, který jako první sedí zase na svém místě, dostane z krabičky jedno vajíčko.



Hlasité křičení

Je na čase vzbudit sousedy! Kdo jako první zvolá „Kykyryký!“, smí si vzít z krabičky vajíčko. Pokud je stejně rychlých více hráčů, nedostane vajíčko nikdo.



Velké mlčení

Pozorně se dívejte: Tento symbol je velice podobný symbolu „Hlasité křičení“. Tady ale nikdo nesmí ani pípnout. Kdo teď zvolá „Kykyryký!“, musí vrátit jedno ze svých vajíček zpět do krabičky. To platí samozřejmě jen tehdy, když už nějaké vajíčko má.

Pozor, zloději!

Jestliže už z krabičky žádné vajíčko vzít nelze, postará se velké kradení vajíček o to, že tato a také každá jiná akce může být přesto provedena.

Řekni, od kterého hráče chceš vajíčko a vezmi si jej. Hráč ti jej musí bez reptání vydat. Pokud má zvolený hráč vajíček víc, smíš určit, které z nich ti má dát.

Kam se získaným vajíčkem?

Nasbíraná vajíčka se nesmí jen tak položit na stůl. Kdykoli někdo vajíčko dostane, hodí kostkou „Kam s vajíčkem“.

Hozený symbol ukáže, kam si vajíčko musíte dát:



... pod bradu



... do jednoho
podpaží



... mezi
kolena



... do jednoho
ohybu loketní jamky



... nebo mezi
rameno a tvář



Kdo hodí tento symbol, smí si vybrat, na kterém z jmenovaných míst chce vajíčko držet.

Důležité:

- Pokud již má hráč na hozeném místě nějaké vajíčko umístěno, může se rozhodnout zda na toto místo umístí i druhé vajíčko, a nebo si vybere jiné z jmenovaných míst.
- Je zakázané zastrčit si vajíčko pod oděv nebo používat jiné pomocné prostředky.

Konec hry

Hra končí v okamžiku, jakmile někomu z hráčů spadne jedno nebo více držených vajíček.

Všichni ostatní hráči dostanou za každé vajíčko jeden bod. Za dřevěné vajíčko se počítají dva body.

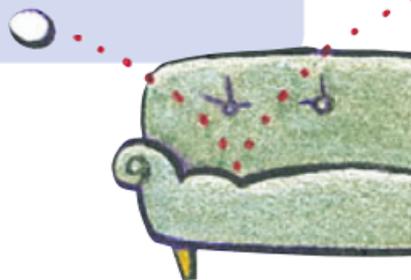
Kdo má nejvíce bodů, boj o vajíčka vyhrál.

Divoké házení kostkami!

Ve hře se musí často házet kostkami a rychle reagovat. Přesto musíte být opatrní! Protože ten, komu kostka ze stolu spadne nebo kdo kostku shodí, musí ji zvednout sám, bez pomoci.

Prostě to zkuste:

Opravdu není jednoduché sehnout se pro spadlou kostku, když držíte mezi koleny nebo pod bradou vajíčko.



Autor



Roberto Fraga se narodil v roce 1960 ve městě La Coruña (Španělsko). Od raného dětství žije ve Francii, kde dodnes bydlí se svou ženou a dvěma dcerami ve městě Saint-Malo. Ve svém životě hodně cestoval a pracoval např. jako dálkový řidič, technický kreslič, námořník, obchodní zástupce, potápěč a důstojník pobřežní hlídky.

Roberto Fraga vymýšlí hry už více než 20 let, více než 35 z nich již bylo zveřejněno. Hra „Trötofant (Troubilon)“ nebo didaktická hra „Gesagt-getan! (Jak se řekne, tak se udělá!)“, která byla nominována na cenu „Dětská hra roku 2007“ a která obdržela německou cenu za didaktickou hru v roce 2007, jsou jen některé z jeho her, které má v programu firma HABA.

Ilustrátorka



Martina Leykamm se narodila v roce 1975. Vystudovala grafické návrhářství v Norimberku a obor communication design v Londýně. Od roku 2000 žije jako grafička a návrhářka ve svobodném povolání v Berlíně. Pro firmu HABA vzala štětec do ruky již často, pro ilustrace četných her a knih. např. „Socken zocken (Tři, dva, jedna - ponožky!)“, nebo „Gesagt - getan! (Jak se řekne, tak se udělá!)“.

Ples z jajci

Zabavna in poskočna igra z jajci za 2 - 4 igralce starosti 5 - 99 let.

Ideja za igro: Roberto Fraga
Ilustracija: Martina Leykamm

Vsebina igre

1 leseno jajce, 9 poskočnih jajc iz gumija,
1 rdeča akcijska kocka,
1 kocka Kam-z-jajcem, 1 navodila za igro

Cilj igre

Kdo bo ujel največ jajc in si tako pridobil največ točk?
To sploh ni preprosto, saj jajca divje poskakujejo sem in tja in vedno znova zamenjajo lastnika ... Kakor hitro pa komu njegovo jajce pade dol, je igra končana.

Priprave na igro

Pripravite obe kocki. Postavite škatlo z 10 jajci na mizo. Pri tem naj sredina mize ostane prosta: po njej bodo kmalu poskakovala jajca.

Pozor,

lomljivo! Poskakujočim jajcem se sicer ne more nič zgoditi; pred začetkom igre pa bo najbolje, da z mize odstranite vse lomljive predmete.



Hej, kaj počne leseno jajce v tej igri?

Med poskočna jajca se je skrilo tudi dragoceno leseno jajce! Na koncu vam prinese dve točki, medtem ko za poskočna jajca dobite le eno točko: zato pa je leseno jajce pri tatovih jajc tako zelo priljubljeno.

Potek igre

Kdor lahko skoči najvišje, sme začeti in enkrat vreči rdečo akcijsko kocko.

Kateri simbol prikazuje rdeča akcijska kocka?



Jajce za nesnice

Kakšna kokošja sreča! Zakličite: „Paak, paak, paaak!“ in si vzemite eno jajce iz škatle.



Jajce za skakače

Iz škatle z jajci vzemite gumijasto jajce. Držite ga približno 1/2 metra nad sredino mize in ga spustite iz roke. Vsi drugi igralci morajo sedaj poskusiti ujeti vaše jajce. Kdor ga prvi ujame, ga lahko obdrži.

Pozor: lesenega jajca tukaj ne smete uporabiti!



Jajce za spretne

Vsi igralci poskušajo čim hitreje zagrabit rdečo kocko. Komur to uspe kot prvemu, si lahko iz škatle vzame eno jajce.



Ples z jajci

Sedaj se začne ples! Vsi morajo vstati in čim hitreje steči okrog mize.

Igralec, ki kot prvi ponovno sedi na svojem mestu, lahko iz škatle vzame eno jajce.



Jajce za velike kričače

Sedaj je čas za bujenje sosedov! Kdor se prvi glasno zadere „Kikirikiiii!“, si lahko iz škatle vzame jajce. Če je več igralcev enako hitrih, jajca ne dobi nobeden od njih.



Jajce za velike molčečneže

Dobro si ga oglejte: ta simbol je zelo podoben simbolu „jajca za velike kričače“. Tukaj ne sme nobeden niti čivkniti. Kdor zdaj zakliče „Kikirikiiii!“, mora eno od svojih jajc dati nazaj v škatlo. Seveda le, če že ima najmanj eno jajce.

Pozor, tatovi jajc!

Če med igro ne moreš več iz škatle vzeti nobenega jajca, veliki tat jajc poskrbi za to, da lahko izvedeš to dejanje in tudi vsako drugo.

Povej, kateri od tvojih soigralcev ti mora prepustiti eno od svojih jajc in si ga vzemi. Jajce ti mora prepustiti brez pritoževanja. Če ima tvoj izbrani igralec več jajc, lahko izbiraš, katero hočeš imeti.

In kaj sedaj s pridobljenim jajcem?

Pridobljenih jajc ni dovoljeno kar tako odložiti na mizo. Vedno, ko dobite eno jajce, morate vreči kocko Kam-z-jajcem.

Simbol, ki se prikaže na vrhu vržene kocke, vam pove, kam si morate svoje jajce zatakni:



... pod brado



... pod pazduho



... med kolena



... v komolčni
zgib



... ali med rame
in lice



Kdor vrže ta simbol, sme izbirati, na katero od teh mest bi najraje zataknil svoje jajce.

Pomembno:

- Ste vrgli kocko s simbolom, kjer je že zataknjeno jajce? V tem primeru lahko sami odločite, ali boste drugo jajce zatakneli na to mesto ali kam drugam.
- Skrivanje jajc pod oblačili ali uporaba pripomočkov sta prepovedana.

Konec igre

Igra se konča takoj, če kateri od igralcev spusti katero od svojih zataknenih jajc.

Vsi drugi igralci za vsako od svojih jajc dobijo po eno točko. Leseno jajce prinese dve točki.

Kdor ima sedaj največ točk, je zmagal v bitki z jajci.

Divje kockanje!

V tej igri je treba pogosto metati kocko in se hitro odzivati. Vendar pa pri tem bodite previdni! Kajti če vam kocka pade z mize ali jo potisnete z mize, jo morate pobrati in to brez tuje pomoči.

Kar poskusite:

Res se ni preprosto sklanjati za padlo kocko na tleh, če imate med kolena ali pod brado zataknjeno jajce ...



Avtor



Roberto Fraga se je rodil leta 1960 v mestu La Coruña v Španiji. Od svojega ranega otroštva naprej živi v Franciji, kjer še danes stanuje s svojo ženo in dvema hčerkama v mestu Saint-Malo. V življenju je veliko potoval in delal kot avtoprevoznik, industrijski risar, mornar, zastopnik, potapljač in oficir obalne straže.

V obdobju več kot 20 let pa je Roberto Fraga izumil tudi kar nekaj iger, od katerih je bilo izdanih več kot 35.

Med njegove igre, ki so del programa založne HABA, spadata tudi Trötofant in pa poučna igra Rečeno – storjeno (Gesagt – getan!), ki je bila nominirana za nagrado „Kinderspiel des Jahres 2007“ in je prejela nemško nagrado za najboljšo poučno igro leta 2007.

Ilustratorka



Martina Leykamm se je rodila leta 1975. Študirala je grafično oblikovanje v Nürnbergu und komunikacijski dizajn v Londonu. Od leta 2000 živi kot svobodna grafičarka in ilustratorka v Berlinu. Za založbo HABA je prejela čopič v roke in ilustrirala mnogo iger ter knjig: npr. Kockanje z nogavicami (Socken zocken) ali Rečeno – storjeno! (Gesagt – getan!).

Dansul ouălor

Un joc dinamic cu ouă care sar, pentru 2 - 4 jucători cu vârsta cuprinsă între 5 - 99 de ani.

Ideea de joc: Roberto Fraga
Ilustrația: Martina Leykamm



Conținutul jocului

1 ou de lemn, 9 ouă săltărețe din cauciuc,
1 zar roșu cu acțiuni,
1 zar pentru poziționarea ouălor, 1 set de instrucțiuni de joc

Obiectivul jocului

Cine reușește să adune cele mai multe ouă și să primească astfel cele mai multe puncte?

Acest lucru nu e deloc ușor, pentru că ouăle sar haotic și trec mereu de la un jucător la altul ... iar dacă cineva lasă să cadă unul dintre ouăle sale, jocul s-a încheiat.

Pregătirea jocului

Pregătiți cele două zaruri. Puneți cutia cu cele 10 ouă pe masă. Însă mijlocul mesei trebuie să rămână liber: aici vor sări imediat ouăle.

Atenție,

Fragil! Ouăle săltărețe nu sunt fragile.

Dar înainte de a începe jocul, trebuie să îndepărtați toate obiectele fragile de pe masă.



Hei, ce caută oul de lemn în joc?

Printre ouăle săltărețe s-a ascuns și un ou valoros din lemn! La sfârșit, acesta valorează două puncte, iar ouăle săltărețe doar câte un punct. De aceea el este foarte îndrăgit la hoții de ouă

Desfășurarea jocului

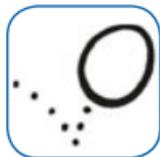
Cine reușește să sară cel mai sus, începe jocul și aruncă o dată cu zarul roșu pentru acțiuni.

Ce simbol se vede pe zarul roșu cu acțiuni?



Oul de depunere a ouălor

Ai mare noroc de găină. Strigă: „Cotcodac, cotcodac!” și ia-ți un ou din cutie.



Oul ouălor săltărețe

Ia un ou de cauciuc din cutia de ouă. Ține-l la cca. o jumătate de metru deasupra mijlocului mesei și lasă-l să cadă. Toți ceilalți jucători trebuie să încerce acum să prindă oul. Cine l-a prins primul, are voie să îl păstreze. Atenție! Este interzisă utilizarea oului de lemn!



Oul de capturare

Toți jucătorii încearcă să prindă cât de repede posibil zarul roșu. Cine reușește, are voie să-și ia un ou din cutie.



Dansul ouălor

Acum trebuie acționat rapid! Toți trebuie să se ridice și să alerge cât se poate de repede în jurul mesei.

Jucătorul care șede din nou primul pe locul său, primește un ou din cutie.



Marele ou al strigătorului

Este timpul să trezim vecinii! Cine strigă primul cu voce tare „Cucuriguuu!” are voie să-și ia un ou din cutie. Dacă mai mulți jucători sunt la fel de rapizi, niciunul nu va primi un ou.



Marele ou al tăcerii

Uită-te exact: Acest simbol seamănă foarte tare cu „marele ou al tăcerii”. Aici însă nu trebuie să se audă niciun sunet. Cine strigă acum „Cucuriguu!” trebuie să pună la loc în cutie unul dintre ouăle sale. Bineînțeles, doar dacă are unul.

Atenție, furt de ouă!

Dacă la un anumit punct al jocului, nu mai ai posibilitatea să iei un ou din cutie, marele furt de ouă asigură faptul că fiecare acțiune poate fi totuși efectuată.

Spune de la care jucător vrei un ou și ia-ți oul.

Jucătorul respectiv trebuie să ți-l dea fără împotrivire.

Dacă jucătorul ales are mai multe ouă, ai voie să-ți alegi care ou să ți-l dea.

Unde să pui acum ouăle colectate?

Nu ai voie să pui ouăle strânse în fața ta pe masă.

Întotdeauna când primești un ou, trebuie să dai cu zarul pentru poziționarea ouălor.

Simbolul respectiv al zarului îți arată unde trebuie fixat oul:



... sub bărbie



... sub unul dintre
brațe



... între
genunchi



... în una dintre
încheieturile cotului



... sau între umăr
și obraz



Cine dă cu zarul acest simbol, își poate alege
în care dintre locurile numite să fixeze oul.

Important

- În locul din simbol se află deja un ou? În acest caz, jucătorul poate decide, dacă vrea să pună al doilea ou în acest loc sau în alt loc dintre cele numite mai sus.
- Este interzisă punerea ouălor în îmbrăcăminte sau utilizarea altor mijloace ajutătoare.

Sfârșitul jocului

Jocul se termină imediat, dacă unul dintre jucători lasă să cadă unul sau mai multe dintre ouăle fixate.

Toți ceilalți jucători primesc pentru fiecare dintre ouăle lor câte un punct. Pentru oul de lemn se primesc două puncte.

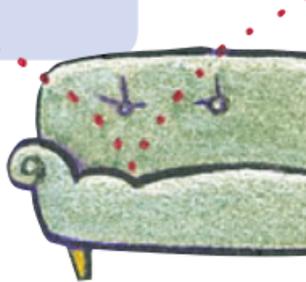
Cine are acum cele mai multe puncte, câștigă bătălia ouălor.

Aruncare înfocată cu zarurile!

În joc, se dă mult cu zarul și trebuie reacționat repede. Totuși trebuie să fiți atenți! Cine lasă să cadă zarul de pe masă sau îl împinge jos trebuie să îl ridice singur, fără ajutor.

Nu trebuie decât să încercați:

Într-adevăr, nu e ușor să te apleci după un zar căzut cu un ou între genunchi sau sub bărbie ...



Autorul



Roberto Fraga s-a născut în anul 1960 în La Coruña (Spania). Încă de la începutul copilăriei trăiește în Franța, unde locuiește și în ziua de azi în localitatea Saint-Malo împreună cu cele două fiice ale sale. Pe parcursul vieții, el a călătorit foarte mult și a lucrat printre altele ca șofer de cursă lungă, desenator industrial, marinar, reprezentant comercial, scafandru sau ofițer al gărzii de coastă.

De peste 20 de ani, Roberto Fraga inventează jocuri, dintre care peste 35 au fost deja publicate.

Jocul său „Trötöfant“ sau jocul instructiv „Zis și făcut!“, care a fost ales „jocul pentru copii al anului 2007“ și a fost distins cu Premiul german pentru jocuri instructive 2007, sunt doar câteva dintre jocurile lui din programul HABA.

Ilustratoarea



Martina Leykamm s-a născut în anul 1975. A studiat design grafic în Nürnberg și communication design în Londra. Din anul 2000 trăiește și lucrează ca graficiană și ilustratoare liber-profesionistă în Berlin. Pentru HABA a ilustrat deja multe jocuri și cărți: de ex. „Joc de noroc cu șosete“, sau „Zis și făcut!“

Eiertanz

Ein springfideles Eierspiel für 2 - 4 Spieler von 5 - 99 Jahren.

Spielidee: Roberto Fraga
Illustration: Martina Leykamm



Spielinhalt

1 Holzei, 9 Springeier aus Gummi,
1 roter Aktionswürfel,
1 Wohin-mit-dem-Ei-Würfel, 1 Spielanleitung

Spielziel

Wer schafft es, die meisten Eier zu schnappen und somit viele Punkte zu ergattern?

Das ist gar nicht so einfach, denn die Eier hüpfen wild umher und wechseln immer wieder den Besitzer ... und sobald jemand eines seiner Eier fallen lässt, ist das Spiel schon zu Ende.

Spielvorbereitung

Legt die beiden Würfel bereit. Stellt die Schachtel mit den 10 Eiern auf den Tisch. Die Tischmitte sollte jedoch frei bleiben: Dort werden gleich die Eier umherspringen.

Achtung,

zerbrechlich! Den Springeiern selbst kann zwar nichts passieren. Ihr solltet vor Spielbeginn jedoch alle zerbrechlichen Gegenstände vom Tisch räumen.

Hey, was macht das Holzei im Spiel?



Es hat sich ein wertvolles Holzei unter die Springeier gemischt! Am Ende zählt es zwei Punkte, die Springeier nur jeweils einen Punkt: Deshalb ist es bei Eierdieben besonders beliebt.

Spielablauf

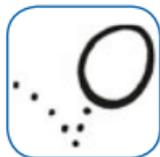
Wer am höchsten springen kann, darf beginnen und einmal mit dem roten Aktionswürfel würfeln.

Welches Symbol zeigt der rote Aktionswürfel?



Die EierlegerEi

Du hast großes Hühnerg Glück. Rufe: „Pook, pook, pook!“, und nimm dir ein Ei aus der Schachtel.



Die EierspringerEi

Nimm ein Gummi-Ei aus der Eierschachtel. Halte es in etwa 1/2 Meter Höhe über die Tischmitte und lasse es fallen. Alle anderen Spieler müssen jetzt versuchen, das Ei zu fangen. Wer es als Erstes geschnappt hat, darf es behalten. Vorsicht: Das Holzei darf hier nicht benutzt werden!



Die SchnapperEi

Alle Spieler versuchen, den roten Würfel so schnell wie möglich zu schnappen. Wer es schafft, darf sich ein Ei aus der Schachtel nehmen.



Der Eiertanz

Jetzt geht es rund! Alle müssen aufstehen und so schnell wie möglich um den Tisch herumlaufen. Der Spieler, der zuerst wieder auf seinem Platz sitzt, bekommt ein Ei aus der Schachtel.



Die große SchreierEi

Es ist Zeit, die Nachbarn zu wecken! Wer zuerst laut „Kikerikiii!“ ruft, darf sich ein Ei aus der Schachtel nehmen. Sind mehrere Spieler gleich schnell, bekommt keiner ein Ei.



Die große SchweigerEi

Schaut genau hin: Dieses Symbol sieht der „großen SchreierEi“ sehr ähnlich. Hier darf jedoch kein Pieps zu hören sein. Wer jetzt „Kikerikiii!“ ruft, muss eines seiner Eier zurück in die Schachtel legen. Natürlich nur, wenn er bereits eines hat.

Achtung, Eierklau!

Kannst du zu irgendeinem Zeitpunkt kein Ei mehr aus der Schachtel nehmen, sorgt der große Eierklau dafür, dass diese und auch jede andere Aktion trotzdem durchgeführt werden kann.

Sage, von welchem deiner Mitspieler du ein Ei möchtest, und nimm es dir. Er muss es ohne Murren herausrücken. Hat der ausgewählte Mitspieler mehrere Eier, darfst du bestimmen, welches er dir geben soll.

Wohin jetzt mit dem ergatterten Ei?

Die gesammelten Eier darf man nicht einfach vor sich auf den Tisch legen. Immer wenn man ein Ei bekommt, würfelt man mit dem Wohin-mit-dem-Ei-Würfel.

Das gewürfelte Symbol zeigt an, wohin man das Ei klemmen muss:



... unter das Kinn



... unter eine der beiden Achseln



... zwischen die Knie



... in eine der beiden Armbeugen



... oder zwischen Schulter und Wange



Wer dieses Symbol würfelt, darf sich aussuchen, an welche der genannten Stellen er das Ei klemmen möchte.

Wichtig:

- Steckt am erwürfelten Ort bereits ein Ei? Dann darf der Spieler selbst entscheiden, ob er das zweite Ei an diese oder eine andere der genannten Stellen klemmt.
- Es ist verboten, ein Ei unter die Kleidung zu stecken oder andere Hilfsmittel zu benutzen.

Spielende

Das Spiel endet sofort, wenn einer der Spieler eines oder mehrere seiner festgeklemmten Eier fallen lässt.

Alle anderen Spieler bekommen für jedes ihrer Eier einen Punkt. Das Holzei zählt zwei Punkte.

Wer nun die meisten Punkte zählen kann, gewinnt die Eierschlacht.

Wilde WürfelEi!

Im Spiel muss viel gewürfelt und schnell reagiert werden. Trotzdem müsst ihr vorsichtig sein! Denn wer den Würfel vom Tisch fallen lässt oder ihn herunterschubst, muss diesen selber, ohne Hilfe wieder aufheben.

Probiert es ruhig aus:

Es ist wirklich nicht einfach, sich nach dem heruntergefallenen Würfel zu bücken, wenn ein Ei zwischen den Knien oder unter dem Kinn klemmt ...



Der Autor



Roberto Fraga wurde 1960 in La Coruña (Spanien) geboren. Seit frühester Kindheit lebt er in Frankreich, wo er noch heute mit seiner Frau und seinen zwei Töchtern in Saint-Malo wohnt. Er ist in seinem Leben viel gereist und arbeitete u.a. als Fernfahrer, Industriezeichner, Matrose, Vertreter, Taucher und Offizier der Küstenwache. Seit über 20 Jahren erfindet Roberto Fraga Spiele, von denen bereits über 35 veröffentlicht wurden.

Sein „Trötofant“ oder das Lernspiel „Gesagt-gegan!“, das zum „Kinderspiel des Jahres 2007“ nominiert wurde und das den deutschen Lernspielpreis 2007 erhielt, sind nur einige seiner Spiele aus dem HABA-Programm.

Die Illustratorin



Martina Leykamm wurde 1975 geboren. Sie studierte Grafikdesign in Nürnberg und communication design in London. Seit 2000 lebt sie als freie Grafikerin und Illustratorin in Berlin. Für HABA hat sie schon für zahlreiche Spiele und Bücher den Pinsel geschwungen: z.B. „Socken zocken“, oder „Gesagt - getan!“.

Dancing Eggs

A boisterous bouncing game with eggs for 2 - 4 players aged 5 - 99.

Author: Roberto Fraga
Illustrations: Martina Leykamm



Contents

1 wooden egg, 9 bouncing rubber eggs,
1 red action dice, 1 "where to place the
egg" dice, 1 set of game instructions

Aim of the game

Who will be able to pinch the most eggs and collect lots of points? It won't be so easy as the eggs are bouncing boisterously about and continuously change their owner ... and also, as soon as somebody drops one of their eggs, the game is over.

Preparation

Get both dice ready. Place the box with the 10 eggs on the table. Keep the center of the table clear as the eggs will be bouncing about there.

Beware, fragile! Nothing will happen to the bouncing eggs themselves, but you should clear the table of any other fragile objects before starting to play.



Hey, what's the wooden egg doing in the game?

A precious wooden egg has mingled with the bouncing eggs! It will score two points at the end, while the bouncing eggs only score one point: therefore it's very popular with egg thieves.

How to play

Whoever jumps highest may start and throw the red action dice.

What symbol appears on the red action dice?



Laying an Egg

You've got lots of hen luck. Shout: "cluck, cluck, cluuck!" and take an egg from the box.



Egg bouncing

Take a rubber egg from the box. Hold it about half a meter above the center of the table and let it drop. The other players try to catch the egg. Whoever catches it first, keeps it.

Watch out: The wooden egg can't be used for this!



Egg pinching

All players try to catch the red dice as quickly as possible.

Whoever catches it, may take an egg from the box.



The egg dance

Now things start to move! Everybody stands up and runs around the table as quickly as they can. The player who gets back to their place first gets the egg from the box.



The big shout

It's time to wake up the neighbours! Whoever shouts first "cock-a-doodle-doo!" takes an egg from the box. If various players are equally quick, no one gets an egg.



The big hush

Look closely: this symbol looks very like the "big shouting", but not a single sound may be emitted. Whoever shouts here "cock-a-doodle-doo", has to return one of their eggs to the box, only, of course, if they have already got one.

Watch out, egg stealing!

If during the game no further eggs can be taken from the box, thanks to the "egg stealing" this and any other action can nevertheless be carried out.

You announce from which of the players you want an egg and take it. This player has to give it to you, without grumbling. If the player you choose has various eggs then you can decide which one they should give you.

Where to place the egg?

The eggs collected are not simply placed in front of oneself on the table. Whenever you get an egg you roll the dice which determines "where to place the egg".

The symbol shows where one has to position the egg:



... underneath
the chin



... under one
of the armpits



... between
the knees



... inside
one's elbow



... between shoulder
and cheek



Whoever rolls this symbol can
choose one of the options where
to put the egg.

Important:

- Do you already have an egg in the spot shown on the dice?
The player can choose for themselves if they want to jam the second egg in the same or another location.
- It is not allowed to stick an egg underneath clothing or use any other means.

End of the game

The game ends as soon as one of the players lets one or more of their positioned eggs drop.
The other players score one point for each of their eggs.
The wooden egg scores two points.
Whoever scores the most points, wins the egg battle.

Wild dice rolling!

This game involves a lot of dice rolling and requires quick reactions. Nevertheless you have to be careful! Whoever lets the dice drop or pushes it from the table has to pick it up by themselves and without help.

Try it:

it really is not so easy to stoop to pick up a dice with an egg jammed between your knees or underneath your chin ...



The author



Roberto Fraga Born in 1960 in La Coruña (Spain). Since early childhood he has lived in France, where he still lives in Saint-Malo with his wife and two daughters. Roberto Fraga has traveled a lot and has worked as a long-distance lorry driver, tracker, sailor, representative, diver and coastguard. Roberto Fraga has been inventing games for over 20 years, and has published 35 games.

The hilarious “Trump-ephants” or the educational game “Said and Done!”, which has been nominated for “Game of the Year 2007” and was awarded the prize for the best educational game 2007 are only a small selection of his work with HABA.

The illustrator



Martina Leykamm was born in 1975. She studied graphic design in Nurnberg and communication design in London. She has lived and worked in Berlin since 2000 as a free-lance graphic designer and illustrator. She has already wielded her brush for many HABA books and games, for example “Lucky Sock Dip”, “Said and Done”.

Proszę przechowywać wszystkie informacje!
Uschovejte si všechny informace!
Prosíme, uschovajte si všetky informácie!
Vă rugăm să păstrați toate informațiile!
Bitte alle Informationen aufbewahren!
Please keep all the information!

Habermaaß GmbH
August-Grosch-Straße 28 - 38
96476 Bad Rodach, Germany

www.haba.de

Made in Germany